

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMUKUL DALAM PERMAINAN  
SOFTBALL MELALUI VARIAN MEDIA PADA SISWA KELAS X SMA LABSCHOOL  
RAWAMANGUN JAKARTA TIMUR**



**Hadi Kurniawan**

**6135133494**

**Pendidikan Jasmani**

**Skripsi Ini Dibuat Sebagai Salah Satu Peryaratan Untuk Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Fakultas Ilmu Olahraga**

**Universitas Negeri Jakarta**

**2018**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsian ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana. Baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini belum di publikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Februari 2018

  
  
Hadi Kurniawan

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**  
**PERSETUJUAN KOMISI DOSEN PEMBIMBING**

**Nama**  
**Pembimbing I**

Drs. Yansen H. Jutalo, M.Pd  
NIP. 19580115 198803 1 001

**Tanda Tangan**      **Tanggal**

 7/2 2018

**Pembimbing II**

Drs. Sudarso, M.Pd  
NIP. 19560121 198703 1 001

 7/2 2018

**PERSETUJUAN PANITIA SIDANG**

**Nama**

**Ketua**

Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd, M.Kes., AIFO  
NIP. 19720522 200604 2 001

**Tanda Tangan**      **Tanggal**

 8/2 2018

**Sekretaris**

Muchtar Hendra Hasibuan, M.Pd  
NIP. 19751009 200501 1 002

 05-02-2018

**Anggota I**

Drs. Yansen H. Jutalo, M.Pd  
NIP. 19580115 198803 1 001

 7/2 2018

**Anggota II**

Drs. Sudarso, M.Pd  
NIP. 19560121 198703 1 001

 7/2 2018

**Anggota III**

Dr. Taufik Rihatno  
NIP. 19641004 199203 1 001

 7/2 2018

Tanggal Lulus : 2 Februari 2018

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Sholawat dan salam selalu terlimpah curahkan kepada Rosululloh Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat membantu atas doa, serta dukungannya. Orang yang saya selalu panjatkan dalam doa saya, orang yang selalu saya sayangi dan saya cintai.

### **Ibu dan alm Bapak tercinta**

Terimakasih atas segalanya kepada ibu saya serta alm. Bapa saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya agar anaknya dapat sukses meraih cita-citanya dan dapat menyelesaikan kuliahnya. Kasih sayangmu tak akan pernah terlupakan. Salah satu karya sederhana ini aku persembahkan untuk kalian yang selalu mendukung dan menyayangi saya sehingga skripsi ini dapat selesai.



### **Kakak-Kakak**

Untuk Saudara dan saudari, yaitu a Wily, A Yogi, dan Teh Tanti yang selalu memberi dukungan baik materil dan dukungan doa sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan. Walaupun memiliki kesibukan masing-masing, mereka selalu

mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Karya ini kupersembahkan untuk kalian.



**Kojay**

Buat para sahabat-sahabatku “Temon, Encu, Mei, Dolpin, Lina, Dika, Suyaji, Heri, Ikroom” yang selalu memberikan dukungan, nasehat, hiburan, serta memberi bantuan kepada saya ketika saya membutuhkan. Dari yang tidur bersama dalam satu kamar seperti ikan pindang, sesi curhat tiap malam, serta berlibur dengan kalian yang sangat indah. Canda dan tawa selalu ada dalam kenangan saya, terimakasih sahabat. Terimakasih kalian telah mewarnai indahny masa-masa perkuliahan di FIK UNJ ini. Semoga kalian selalu menjadi yang terbaik untuk saya, selalu mewarnai hidup saya. Sukses untuk kita semua.



### **Penjas B**

Untuk seluruh mahasiswa penjas B, yang memiliki slogan sebagai “Penjas Terbaik.” Terimakasih atas waktu, hiburan, nasihat kalian. Terimakasih telah berjuang selama perkuliahan. Semoga seluruh mahasiswa bisa lulus secepatnya dan semoga kita dipertemukan kembali dengan jumlah keseluruhan mahasiswa. Sukses untuk kita semua.

### **Seluruh Dosen dan Staff Akademik Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta**

Terimakasih banyak atas semua ilmu, didikan, dan pengalaman yang telah diberikan. Semoga ilmu yang telah kalian berikan dapat saya salurkan dengan baik.

-Hadi Kurniawan-

## RINGKASAN

**HADI KURNIAWAN, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Bola Dalam Permainan *Softball* Melalui Varian Media Pada Siswa Kelas X SMA Labschool Rawamangun Jakarta Timur. Skripsi, Jakarta : Skripsi, Jakarta : Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Januari 2018.**

## ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Labschool Rawamangun Jakarta Timur dalam pembelajaran memukul bola dalam permainan *softball* menggunakan varian media.

Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Labschool Rawamangun Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan tanggal 6 November s.d. 11 Desember 2018. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 5 SMA Labschool Rawamangun Jakarta Timur yang berjumlah 25 siswa.

Siswa mendapatkan pembelajaran memukul bola menggunakan varian media pemukul modifikasi yang terbuat dari botol air dengan (*grip*) paralon. Pada siklus pertama, diperoleh prosentase sebesar 56%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus kedua, diperoleh prosentase sebesar 100%.

Maka hasil penelitian yang telah dipaparkan, secara umum bahwa pemukul modifikasi mampu meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan *softball* pada siswa kelas X MIPA 5 SMA Labschool Rawamangun Jakarta Timur.

**HADI KURNIAWAN, Efforts to Improve Learning Results Beating Ball In Softball Games Through Media Variants In High School Students of SMA Labschool Rawamangun, East Jakarta. Thesis, Jakarta: Thesis, Jakarta: Faculty of Sport Sciences Jakarta State University, January 2018.**

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to improve the learning outcomes of students of class X SMA Labschool Rawamangun East Jakarta in learning to hit the ball in a softball game using a media variant.*

*The research place was conducted at SMA Labschool Rawamangun, East Jakarta. The study was conducted on November 6 sd.d. December 11, 2018.*

*The subject of this study is the students of class X MIPA 5 SMA Labschool Rawamangun East Jakarta, amounting to 25 students.*

*Students get learning to hit the ball using a modified beat media variant made of water bottle with (grip) paralon. In the first cycle, obtained a percentage of 56%. After the second cycle is done, the percentage is 100%.*

*So the results of research that has been presented, in general that the modifier beaters can improve the learning result of hitting the ball in softball game on the students of class X MIPA 5 SMA Labschool Rawamangun East Jakarta.*



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini membahas tentang ***Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Dalam Permainan Softball Melalui Varian Media Pada Siswa Kelas X SMA Labschool Rawamangun Jakarta Timur.***

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu saya yang telah mendoakan saya serta alm. bapa saya. Bapak Dr. Abdul Syukur, M.Si, selaku Dekan FIO UNJ. Ibu Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd,M.Kes, AIFO, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani. Bapak Muchtar Hendra Hasibuan, M.Pd, selaku Pembimbing akademik. Bung Drs. Yansen H. Jutalo, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 1, dan bapak Drs. Sudarso, M.Pd. Semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari bentuk maupun materinya. Maka dari itu, kritik yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, Februari 2018

**H.K**

## DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
RINGKASAN .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
LAMPIRAN.....	vii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH .....	5
C. PEMBATASAN MASALAH .....	6
D. RUMUSAN MASALAH .....	6
E. MANFAAT PENELITIAN.....	7
<b>BAB II : PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIS DAN PENGAJUAN HIPOTESIS</b>	
A. KERANGKA TEORETIS.....	8
2.1.1 Hakikat Permainan Softball .....	8
2.1.2 Hakikat Hasil Belajar .....	17
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran .....	25
B. KERANGKA BERFIKIR .....	29
C. HIPOTESIS .....	30
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. TUJUAN PENELITIAN.....	31
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	31
C. PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN .....	32
D. TEKNIK PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA .....	35

E. VALIDASI DATA PENELITIAN .....	43
<b>BAB IV : PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN DAN ANALISIS DATA</b>	
A. PROSES PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN .....	44
1) Deskripsi Pra Tindakan .....	44
2) Siklus Pertama .....	45
4.1.1 Perencanaan Tindakan .....	45
4.1.2 Pelaksanaan Tindakan .....	45
4.1.3 Hasil Observasi .....	48
4.1.4 Analisis dan Refleksi .....	48
3) Siklus Kedua .....	50
4.2.1 Perencanaan Tindakan .....	50
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan .....	50
4.2.3 Hasil Observasi .....	53
4.2.4 Analisis dan Refleksi .....	53
4) Pengamatan Kolaborator .....	54
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. KESIMPULAN .....	56
B. SARAN .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	59
LAMPIRAN .....	61

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 2.1</b> : Sikap persiapan memukul .....	13
<b>Gambar 2.2</b> : Gerakkan saa tmemukul .....	14
<b>Gambar 2.3</b> : Gerakkan lanjutan memukul .....	15
<b>Gambar 2.4</b> : Cara memukul <i>bunt</i> .....	16
<b>Gambar 2.5</b> : Bahanpada media pertama.....	20
<b>Gambar2.6</b> : Media pertama.....	20
<b>Gambar 2.7</b> : Paralon sebagai <i>grip</i> .....	21
<b>Gambar 2.8</b> : Bahan pada media kedua .....	22
<b>Gambar 2.9</b> : Media kedua .....	22
<b>Gambar 2.10</b> : Bahan pada media ketiga .....	23
<b>Gambar 2.11</b> : Media ketiga .....	24
<b>Gambar 3.1</b> : Prosedur penelitian tindakan .....	34
<b>Gambar 4.1</b> : Histogram hasil siklus 1 memukul bola dalam permainan <i>softball</i> .....	47
<b>Gambar 4.2</b> : Histogram hasil siklus 2 memukul bola dalam permainan <i>softball</i> .....	52

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 3.1</b> : Instrumen uraian penilaian memukul bola dalam permainan <i>softball</i> .....	36
<b>Tabel 3.2</b> : Kisi-kisi instrumen .....	39
<b>Tabel 4.1</b> : Distribusi frekuensi hasil siklus 1 kemampuan memukul bola dalam permainan <i>softball</i> .....	46
<b>Tabel 4.2.</b> : Distribusi frekuensi hasil siklus 2 kemampuan memukul bola dalam permainan <i>softball</i> .....	51
<b>Tabel 4.3</b> : Hasil belajar tiap siklus yang dilaksanakan pada saat penelitian .....	52

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1** : Model Tindakan
- Lampiran 2** : Instrumen Pengumpulan Data
- Lampiran 3** : Catatan Lapangan Kolaborator
- Lampiran 4** : Hasil Validasi Data
- Lampiran 5** : Hasil Tindakan
- Lampiran 6** : Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan Jasmani merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan aktifitas fisik bagi peserta didik sehingga mampu menciptakan jiwa dan raga yang sehat. Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat pada kurikulum, karena dengan pendidikan jasmani akan membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, serta membentuk aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor bagi peserta didik. Hal ini tidak lepas dari kreatifitas guru pendidikan jasmani dalam memperdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik. Pendidikan jasmani sangat erat dengan ketersediaannya sarana dan prasarana pembelajaran atau bisa dibilang dengan media pembelajaran. Media pembelajaran akan menjadi stimulus bagi peserta didik untuk beraktifitas. Maka dari itu, guru pendidikan jasmani dituntut untuk selalu kreatif dalam memberikan suatu materi kepada peserta didik.

Dalam materi pendidikan jasmani, terdapat beberapa cabang olahraga yang termasuk dalam kurikulum di sekolah yang dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa, salah satunya yaitu permainan bola kecil, Permainan *Softball*. *Softball* merupakan olahraga permainan yang termasuk dalam kelompok bola pukul. Melalui permainan *softball* ini, siswa diharapkan mampu menguasai teknik dasar memukul serta melempar bola pada permainan *softball*. Namun permasalahan yang selalu dihadapi oleh setiap guru pendidikan jasmani adalah kurang ketersediaannya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang memadai.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, guru terkadang menemui hambatan dan mengalami kesulitan. Dalam melaksanakan tugas sehari-hari yang paling dirasakan oleh para guru pendidikan jasmani adalah minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah tersebut. Hal ini akan menimbulkan rasa tidak nyaman bagi siswa dan menimbulkan suasana belajar yang membosankan sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif..

Oleh sebab itu guru harus kreatif dalam memperdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru yang kreatif akan mampu menjalankan tugas, menguasai bahan, memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi alat yang ada sehingga siswa merasa senang dalam



mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang diberikan. Kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah jika guru dapat memodifikasi media pembelajaran, jika sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah tersebut tidak memadai. Karena dalam pendidikan jasmani, siswa dituntut untuk bisa, bukan untuk mahir dalam suatu materi. Yang dipelajari siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah teknik dasar, dan dalam pendidikan jasmani pun yang dinilai itu prosesnya, bukan hasilnya. Maka dari itu, memodifikasi media sangat penting bagi guru pendidikan jasmani agar kompetensi yang diharapkan oleh guru dapat tercapai dan dikuasai oleh siswa.

Menguasai teknik dasar memukul ini diperlukan modifikasi media sebagai sarana untuk pembelajaran. Seperti yang kita tahu, tongkat pemukul softball yang tersedia di sekolah hanya terdiri dari 1 buah, bahkan tidak ada sama sekali. Maka dari itu, dibutuhkan modifikasi media yang lebih mudah didapat dan jumlah tongkat pemukul pun lebih dari 1, sehingga siswa tidak menunggu lama untuk mempelajari teknik dasar memukul dalam permainan *softball*. Untuk menghasilkan kemampuan memukul yang baik dalam permainan *softball*, peneliti akan menggunakan modifikasi media pemukul, sebagai pembelajaran teknik dasar memukul dalam permainan *softball*. Namun, bukan berarti modifikasi itu tidak baik,

akan tetapi belum mendapatkan hasil yang optimal dalam meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan *softball*.

Modifikasi pemukul *softball* merupakan alat atau sarana yang mampu merangsang siswa untuk melakukan teknik dasar memukul *softball*, ataupun merangsang siswa untuk bergerak dengan gembira dan mudah untuk mengikuti materi yang akan disampaikan. Modifikasi media pemukul *softball* sangat tepat diterapkan dalam proses pembelajaran permainan *softball* khususnya teknik dasar memukul *softball* untuk siswa Sekolah Menengah Atas, karena modifikasi media ini dapat merangsang siswa untuk bergerak, media yang memiliki prinsip pendidikan jasmani, yaitu *fun*, *mobile*, dan *safety*.

Tujuan yang ingin dicapai dari modifikasi media pemukul *softball* ini adalah siswa mampu mencoba sebanyak mungkin yang mereka perlukan tanpa menunggu lama sehingga mereka mampu menguasai teknik dasar memukul bola *softball*. Modifikasi media pemukul *softball* sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar memukul *softball* dengan penguasaan teknik yang baik. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Memukul Dalam Permainan *Softball* Melalui Modifikasi Media Pada Siswa Kelas X SMA *Labschool* Jakarta.”

## B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penguasaan teknik dasar memukul *softball* siswa SMA *Labschool* Jakarta?
2. Apakah sarana dan prasarana untuk permainan *softball* memadai?
3. Bagaimana sikap siswa jika sarana dan prasarana pendidikan jasmani tidak memadai?
4. Bagaimana cara guru untuk mengatasi kekurangan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang kurang memadai?
5. Apakah media pemukul *softball* modifikasi efektif diterapkan di SMA *Labschool* Jakarta?

### C. PEMBATASAN MASALAH

Banyak masalah yang muncul dalam penelitian ini, agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka peneliti akan membatasi permasalahan. Pembatasan permasalahan adalah sebagai berikut.

1. Apakah alat pemukul *softball* modifikasi efektif diterapkan di SMA *Labschool* Jakarta?
2. Bagaimana cara guru untuk mengatasi kekurangan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang kurang memadai?

### D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Apakah melalui modifikasi media dapat meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan *softball* pada siswa kelas X SMA *Labschool* Jakarta?

### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai cara untuk mengatasi kekurangan sarana dan prasarana yang kurang memadai.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan *softball*
3. Sebagai acuan untuk guru pendidikan jasmani berpikir dengan kreatif dengan barang-barang yang tersedia.
4. Sebagai referensi penelitian selanjutnya bagi mahasiswa se FIO.

## **BAB II**

### **PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIS, BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

#### **A. Kerangka Teoretis**

##### **1. Hakikat Hasil Belajar Memukul *Softball***

Hasil belajar merupakan akibat atau sebab dari proses belajar-mengajar. Tergolong pada hasil belajar ini ialah perubahan perilaku yang meliputi pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan, perubahan sikap serta nilai siswa. Perubahan itu dapat dilihat dari penambahan pengetahuan, peningkatan kemampuan, sikap dan nilai yang lebih matang.<sup>1</sup> W. James Popham mendefinisikan “hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (Performance) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.”<sup>2</sup> Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Supandi, Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, (Depdikbud; 1992),h.80

<sup>2</sup> Evelin Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia 2010), h. 144

<sup>3</sup> Widodo, *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Universitas Ahmad Dahlan, 2013), h.34

Dari pengertian di atas, hasil belajar dapat ditentukan dari aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik tiap peserta didik. Hasil belajar menjadi ukuran atas tercapainya tujuan dari proses belajar. Oleh karena itu, proses belajar perlu mendapatkan penilaian atau evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari proses belajar. Maka dari itu, dibutuhkan penguasaan materi serta kemampuan dalam keterampilan perlu dipelajari sebaik mungkin untuk siswa agar tercapainya kriteria penilaian yang memuaskan. Guru pun dituntut untuk memberikan materi yang mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa mampu mengerti serta menguasai materi yang diajarkan.

*Softball* merupakan cabang olahraga permainan berkelompok yang dimainkan dengan 9 orang dalam satu tim. Cara memainkannya yaitu dengan memukul bola yang dilempar oleh pitcher dan berlari dari base pertama sampai ke *home base* untuk mendapatkan poin. Tim yang menang adalah tim yang memperoleh poin terbanyak.

*Softball* adalah permainan yang termasuk dalam kelompok bola pukul. Cara memainkannya ialah dengan menggunakan kayu pemukul dan si pemukul memukul bola yang dilemparkan oleh pitcher (pelambung) sesuai dengan peraturan yang berlaku.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Dell Bethel, "*Softball*

---

<sup>4</sup> Soeharsono; Johannes Hartoto, *SOFTBALL*, ( Jakarta:PT Sastra Hudaya, 1990), h.9

merupakan permainan gerak cepat yang menyenangkan. Olahraga ini mengutamakan kecepatan, ketangkasan dan tentunya kesehatan juga”.<sup>5</sup> Permainan *softball* mempertemukan dua tim yang saling beradu kemampuan untuk dapat saling mengalahkan, yaitu dengan memberikan kesempatan kepada kedua tim untuk menyerang dan bertahan.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *softball* adalah cabang olahraga permainan beregu atau berkelompok yang dimainkan dengan gerak cepat serta permainan yang menyenangkan. Prinsip pembelajaran pendidikan jasmani yaitu *fun, mobile, safety*. Maka dari itu, materi pembelajaran *softball* terdapat dalam kurikulum SMP maupun SMA. Selain itu, *softball* merupakan permainan yang menyenangkan. *Softball* pun dipercaya mampu meningkatkan kesegaran jasmani siswa.

---

<sup>5</sup> Dell Bethel, *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*, h.1

<sup>6</sup> Waham Soetahir; Agus Susworo Dwi Marhaendro, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Modifikasi Permainan Softball di Sekolah Dasar*, h.81



## 1. Memukul Dalam Permainan *Softball*

Pada dasarnya, cara memukul dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu pukulan *swing* dan *bunt* (pukulan tumbun). Namun cara memukul yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan pukulan *swing*.

Alat pemukul *softball* (*bat*) yang sah harus bulat, dapat dibuat dari kayu atau balok yang keras atau kayu berlapis yang direkat sedemikian rupa satu sama lain, sehingga jalannya serat searah dengan kepanjangan pemukul. Panjang alat pemukul tidak boleh lebih 87 cm (34 inch) dan diameter atau garis tengah pada bagian yang besar tidak boleh lebih dari 6 cm (2 1/4 inch). Berat pemukul tidak boleh lebih dari 1100 g (38 ounces) dan harus mempunyai pegangan yang aman (*safety grip*), terbuat dari gabus, tape, atau dari bahan campuran, tidak licin. Panjang *safety grip* tidak kurang 25 cm (10 inch) dan tidak boleh lebih dari 40cm (15 inch) diukur dari ujung terkecil alat pemukul.<sup>7</sup>

Pada *softball*, memukul merupakan serangan yang menentukan dan hasil pukulan tersebut menentukan apakah si pemukul berhasil mencapai *base-base* dengan selamat atau tidak.<sup>8</sup> Memukul adalah merupakan salah satu teknik dalam *softball* yang dilakukan oleh regu penyerang dengan melakukan pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh *pitcher*.<sup>9</sup> Memukul bola dengan ayunan (*swing*) adalah pukulan yang sebenarnya dalam *softball* karena tidak ada tipuan seperti dalam *bunt* yang dimaksudkan untuk mengecoh lawan. Memukul bola dengan ayunan

---

<sup>7</sup> Parno, *Olahraga Pilihan Softball*, (Padang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan, 1992), h.7

<sup>8</sup> Soeharsono; Johannes Hartoto, *SOFTBALL*, (Jakarta: PT Astra Hudaya Jakarta, 1990), h.27

<sup>9</sup> Parno, *Op. Cit.* h.54

merupakan usaha memukul bola dari *pitcher* dengan tujuan menghasilkan pukulan yang keras dan jauh.<sup>10</sup>

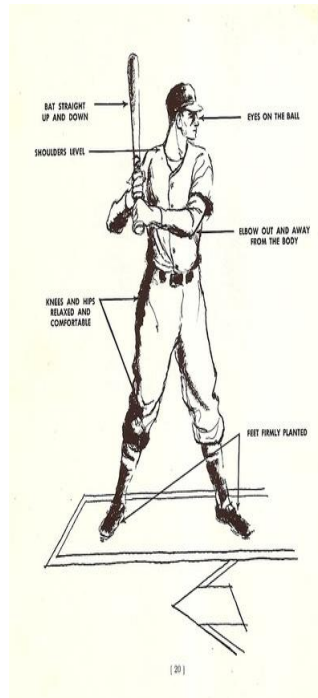
Menurut uraian diatas, Memukul dalam permainan *softball* merupakan hal yang sangat menentukan dan sebagai serangan bagi tiap tim karena dengan tim yang sedang memukul (*Batting*) dapat menambah jumlah poin mereka. Hasil pukulan pula yang menentukan apakah pelari *base* atau ia sendiri dapat membuat nilai untuk regunya. Maka dari itu, diperlukan teknik memukul yang cukup baik agar tim dapat memperoleh poin.

Berikut adalah uraian sikap dalam memukul *swing*.

---

<sup>10</sup> Agung Permadi, *Jurnal Pedagogik Keolahragaan Permainan Softball*

## SIKAP PERSIAPAN



**Gambar 2.1** : Sikap persiapan memukul

Sumber : Olahraga Pilihan Softball (Parno,1992)

- a) Sikap pandangan : Melihat *pitcher* dengan focus
- b) Sikap lengan : Tangan ada di samping kuping dan posisi *bat* berdiri
- c) Sikap badan : Tegap posisi menyamping menghadap *pitcher*
- d) Sikap kaki : Dibuka selebar bahu dan beban badan ada di tengah

## Gerakkan Saat Memukul



**Gambar 2.2** : Gerakkan saat memukul

Sumber : Olahraga Pilihan Softball (Parno,1992)

- a) Pandangan : Tetap fokus melihat kearah bola
- b) Gerakkan lengan : Lurus mengarah bola
- c) Gerakkan badan : Berputar  $45^{\circ}$  mengarah *pitcher* dan tegap
- d) Gerakkan kaki : Kaki depan melangkah ke depan kira-kira 6-12 inch, kaki belakang berputar  $45^{\circ}$  dan tetap kuat.

## Gerakkan Lanjutan



**Gambar 2.3** : Gerakkan lanjutan memukul

Sumber : Olahraga Pilihan Softball (Parno,1992)

- a) Pandangan : Melihat kearah perkenaan awal lalu melihat hasil bola
- b) Gerakkan lengan : Ayunkan hingga lengan menyilang pada tubuh
- c) Gerakkan badan : Berputar  $45^{\circ}$  mengarah *pitcher*, dan tegap
- d) Gerakkan kaki : Kaki kanan memutar hingga mengarah ke *pitcher* dan bersiap untuk menuju *base*<sup>11</sup>

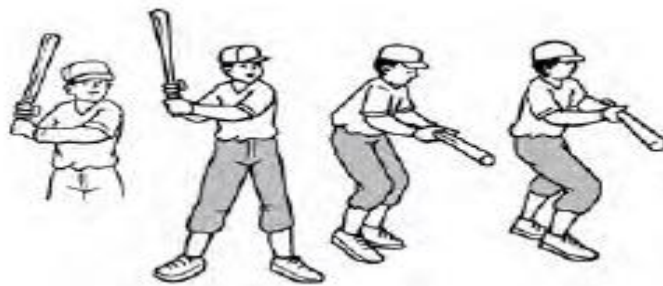
---

<sup>11</sup> Parno., *Op. Cit*, h.62

Berikut adalah uraian cara memukul *bunt*

Sikap pukulan tumbuk (*bunt*) adalah sebagai berikut.

- Pertama-tama ambillah sikap memukul.
- Pada saat *pitcher* melemparkan bola, ambillah posisi dengan melangkahkan salah satu kaki di depan sedemikian rupa sehingga seluruh badan menghadap ke *pitcher*.<sup>12</sup>



**Gambar 2.4** : Cara memukul *bunt*

Sumber : Softball (Soeharsono, Johannes Hartoto,)

---

<sup>12</sup> Soeharsono, Johannes Hartoto, *Softball*, (Jakarta: PT Sastra Hudaya Jakarta, 1990). H.27

## 2. Hakikat Varian Media

Varian adalah bentuk yang berbeda atau menyimpang dari yang asli atau dari yang baku dan sebagainya.<sup>13</sup>

Media dalam suatu pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan, terutama dalam pembelajaran penjas. Dengan media, siswa dengan mudah mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru. Upaya guru dalam mengajar perlu menciptakan suasana atau kondisi kelas yang aktif, interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan menciptakan media pun merupakan upaya guru agar tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan mata pelajaran, termasuk pelajaran yang menuntut menggunakan media pembelajaran.

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. *Assocciation for Education communication technology* mengartikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. *National Education Assocciation* mendefinisikan media sebagai segala hal yang dapat dimanipulasikan. dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta pirantinya untuk kegiatan tersebut. Secara umum dapat dinyatakan bahwa media, sering juga disebut perangkat lunak atau materi,

---

<sup>13</sup>[https://kbbi-web-id.cdn.ampproject.org/v/s/kbbi.web.id/varian.html?amp\\_js\\_v=0.1&usqp=mq331AQECAEYAQ%3D%3D](https://kbbi-web-id.cdn.ampproject.org/v/s/kbbi.web.id/varian.html?amp_js_v=0.1&usqp=mq331AQECAEYAQ%3D%3D)

adalah segala hal yang memuat pesan atau bahan ajar untuk ditransmisikan melalui suatu alat tertentu.<sup>14</sup>

Media Pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>15</sup> Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>16</sup>

Dari uraian di atas, kita dapat memastikan bahwa media dalam dunia pendidikan memiliki peran yang amat sangat penting bagi guru dan peserta didik. Guru berupaya dengan media yang ia miliki, tujuan kurikulum akan tercapai serta mampu mengaktifkan seluruh peserta didik. Sedangkan manfaat media bagi peserta didik, yaitu agar para peserta didik mampu mencerna, memahami dan mampu mempraktikkan materi yang diberikan oleh gurunya.

---

<sup>14</sup> Supandi, Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, (Depdikbud; 1992), h.54

<sup>15</sup> <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html?m=1>

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 15



### 1) Varian Modifikasi Media

Modifikasi media pembelajaran perlu digunakan ketika media sebenarnya tidak dimiliki sekolah. Modifikasi media pun digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adakalanya benda-benda pengganti dibuat secara sadar menyimpang dari bentuk aslinya untuk memberi tekanan tertentu.<sup>17</sup> Modifikasi pemukul *softball* ini merupakan media pengganti alat belajar yang sebenarnya dibentuk menyerupai pemukul yang sebenarnya serta menggunakan bola tenis sebagai pengganti bola *softball* yang sebenarnya. Media ini merupakan alat bantu yang mudah didapat, bahkan untuk pembuatan media ini tidaklah sulit untuk diperoleh dan juga cara pembuatannya.

Media pemukul dalam permainan *softball* ini dibuat dengan cara dimodifikasi. Dalam penelitian ini, peneliti membuat 3 media modifikasi pemukul. Media pertama ini terbuat dari gabungan botol air mineral yang berukuran 1,5 liter, botol air ukuran 600 ml. Kedua botol tersebut dibaluti dengan kertas karton, lalu direkatkan menggunakan perekat agar menyatu dan menjadi kuat sehingga mampu untuk memukul bola tenis yang digunakan sebagai pengganti bola *softball*.

---

<sup>17</sup> Winarno, Pengantar Interaksi Mengajar – Belajar Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran, (Bandung; Tarsito, 1994), hh., 144-145



**Gambar 2.5** : Bahan pada media pertama

Sumber : Dokumentasi pribadi



**Gambar 2.6** : Media pertama

Sumber : Dokumentasi pribadi

Tujuan menggunakan media tersebut ialah agar pada saat awal, siswa merasakan bagaimana perkenaan bola pada media pemukul (*bat*).

Media yang kedua terbuat dari paralon yang panjangnya 20cm untuk *grip*nya, lalu botol air larutan yang berukuran 500ml, dan air botol mineral yang berukuran 1,5 liter. Kedua botol dan paralon tersebut dibaluti dengan kertas karton, lalu direkatkan menggunakan perekat agar menyatu dan menjadi kuat sehingga mampu untuk memukul bola tenis yang digunakan sebagai pengganti bola *softball*.



**Gambar 2.7** : Paralon sebagai *grip*

Sumber : Dokumentasi pribadi



**Gambar 2.8** : Bahan pada media kedua

Sumber : Dokumentasi pribadi



**Gambar 2.9** : Media kedua

Sumber : Dokumentasi pribadi

Media kedua ini dibuat dengan *grip* menyerupai media (*bat*) sebenarnya agar siswa belajar cara memegang *bat* yang baik dan benar serta memukul bola dengan baik.

Media ketiga terbuat dari paralon sepanjang 20cm yang akan digunakan pada *grip*nya, botol air berukuran 500ml dan botol air mineral berukuran 600ml yang telah diisi oleh kain basah.



**Gambar 2.10** : bahan pada media ketiga

Sumber : Dokumentasi pribadi



**Gambar 2.11** : Media ketiga

Sumber : Dokumentasi pribadi

Tujuan digunakannya media ini dengan memberikan kain basah pada botol air mineral bagian atas adalah sebagai pemberat agar siswa terbiasa saat menggunakan media (*bat*) yang sebenarnya.

Dengan demikian, botol air mineral ini dapat digunakan untuk pembelajaran permainan bola kecil *softball*. Dengan media ini pun dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan *softball*. Kelebihan dan kekurangan dari alat bantu botol air mineral adalah sebagai berikut.

### **3. Karakteristik Siswa Kelas X**

#### **a. Psikologi Perkembangan**

Setiap tingkat pendidikan memiliki karakteristik berbeda-beda. Dari jenjang pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan tinggi. Maka dari itu, materi yang diajarkan serta gaya mengajar pun disesuaikan dengan karakteristik siswa setiap jenjangnya. Berikut adalah fase-fase perkembangan.

- a) Permulaan kehidupan (konsepsi)
- b) Fase prenatal (dalam kandungan)
- c) Proses kelahiran ( $\pm 0 - 9$  bulan)
- d) Masa bayi/anak kecil ( $\pm 0 - 1$  tahun)
- e) Masa kanak-kanak ( $\pm 1 - 5$  tahun)
- f) Masa anak-anak ( $\pm 5 - 12$  tahun)
- g) Masa remaja ( $\pm 12 - 18$  tahun)
- h) Masa dewasa awal ( $\pm 18 - 25$  tahun)
- i) Masa dewasa ( $\pm 25 - 45$  tahun)
- j) Masa dewasa akhir ( $\pm 45 - 55$  tahun)
- k) Masa akhir kehidupan ( $\pm 55$  tahun ke atas)<sup>18</sup>

Pada penelitian ini, penulis meneliti pada siswa kelas X. Siswa kelas X SMA pada umumnya berusia antara 15 – 16 tahun. Biasanya usia tersebut sering disebut dengan masa remaja. Dalam masa remaja ini sering disebut

---

<sup>18</sup> Yudrik Jahja, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan*, (Universitas Negeri Jakarta), h.39

dengan masa “puber”. Oleh sebagian ahli psikologi, masa remaja dirinci menjadi beberapa, yaitu :

- a) Masa remaja awal
- b) Masa remaja madya
- c) Masa remaja akhir.<sup>19</sup>

Pada usia siswa kelas x antara 15 – 16 tahun, disebut juga sebagai masa remaja akhir. Berikut ini adalah kebutuhan-kebutuhan yang sifatnya universal ada pada diri setiap remaja.

- a) Ingin dihargai keberadaannya
- b) Ingin dipuji
- c) Ingin diperhatikan
- d) Ingin mendapat pengakuan terhadap prestasi
- e) Ingin tampil beda dari yang lain
- f) Ingin selalu berada dengan kelompok sebayanya<sup>20</sup>

Terhadap sikap seperti ini, orang tua/guru sering bersikap jengkel, marah atau berputus asa, bingung dan bertanya-tanya, tanpa mengetahui apa sebabnya. Namun bagi orang tua atau guru yang mengerti, mereka akan membiasakan sikap seperti itu selama beberapa bulan. Karena itu adalah tanda anak normal yang biasa melewati fase tersebut pada usianya. Ciri-ciri pada fase inipun didasarkan atas adanya pertumbuhan

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, h.40

<sup>20</sup> *Ibid.*, h. 41



alat-alat kelamin, baik yang Nampak di luar maupun yang ada di dalam tubuhnya. Berikut adalah ciri-ciri perkembangan dari dalam.

- a) Motorik anak (cara bergerak) mulai berubah, sehingga cara berjalan pun mengalami perubahan. Demikian pula cara Bergeraknya anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki Nampak lebih kaku dan kasar, sedang anak perempuan Nampak lebih canggung.
- b) Mulai tahu menghias diri, baik anak putra maupun anak putrid. Mereka berusaha menarik perhatian dengan memamerkan segala perkembangannya, tetapi malu-malu.
- c) Sikap batinnya kembali mengarah ke dalam (*introvert*) mulai percaya pada dirinya sendiri.
- d) Perkembangan tubuhnya, mencapai kesempurnaan, dan kembali harmonis. Kesehatan pada anak masa ini sangat kuat, sehingga jarang terjadi kematian pada saat ini.<sup>21</sup>

Dengan tercapainya kesempurnaan pertumbuhan jasmani ini, maka siaplah mereka memasuki dunia baru, yaitu dunia dewasa.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa siswa kelas x SMA tergolong dalam masa remaja akhir. Dalam masa remaja akhir ini, perkembangan tubuhnya sedang dalam masa kesempurnaan. Perubahan yang pesat pun terjadi pada psikologis, perubahan fisiknya, dan perubahan sosial.

---

<sup>21</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (Surabaya: Aksara Baru 1986), hh., 186-187

### **b. Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik siswa kelas x pada umumnya sudah mencapai sempurna daripada fase-fase sebelumnya. Proses perkembangan fisik anak berlangsung kurang lebih selama dua dekade (dua dasawarsa) sejak ia lahir. Semburan perkembangan terjadi pada masa anak menginjak usia remaja antara 12 atau 13 tahun hingga 21 atau 22 tahun.<sup>22</sup> Bergerak dan menggerakkan (motorik) meliputi baik gerakkan badannya sendiri, maupun memegang dan menangani peralatan dengan mengikutsertakan kejasmaniannya sendiri. Berketerampilan motorik berarti melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dalam urutan tertentu tanpa menyadari sepenuhnya urutan dan bentuk gerak-gerik itu, biarpun orangnya berada dalam keadaan sadar. Keterampilan motorik merupakan hasil belajar.<sup>23</sup> Gejala-gejala pertumbuhan dan perkembangan yang menonjol adalah dalam hal ukuran tubuh, jaringan buht, kematangan seksual, dan fisiologi.

Karakteristik fisik diantaranya :

1. Pertumbuhan badan bagi siswi mulai nampak
2. Pertumbuhan anak perempuan lebih cepat daripada laki-laki
3. Pertumbuhan berat badan biarpun lambat tapi mantap
4. Perkembangan kekuatan dan koordinasi.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), h.13

<sup>23</sup> W.S. Winkel S.J, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2009), h.81

<sup>24</sup> Supandi, *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*, (Jakarta: Depdikbud, 1992), h. 113.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ciri perkembangan dan pertumbuhan karakteristik siswa Sekolah Menengah Atas sangat kompleks dan sempurna. Kemampuan gerak berkembang sejalan dengan pertumbuhan ukuran tubu, kemampuan fisik, dan perubahan fisiologis. Pada laki-laki cenderung mengalami peningkatan kemampuan gerak yang lebih besar dibanding perempuan.

### **B. Kerangka Berfikir**

Memukul dalam permainan *softball* merupakan teknik yang cukup sulit dipraktikkan. Maka dari itu, perlu diberikan tindakan-tindakan yang baik dan benar sehingga siswa mampu memahami teknik yang baik. Menggunakan varian modifikasi media merupakan salah satu cara peneliti untuk meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan *softball*.

Karena jika siswa belajar dengan menggunakan media (*bat*) sebenarnya, tentunya akan mempersulit siswa untuk memahami cara memukul dalam permainan *softball* karena media (*bat*) yang sebenarnya dianggap terlalu berat.

Pengajar juga bisa mengetahui kemampuan setiap siswanya. Karena siswa akan menunjukkan sendiri kemampuannya tanpa diperintah atau dipaksa oleh pengajar. Dan akhirnya diharapkan setiap siswa mampu melakukan memukul bola dalam permainan *softball* dengan baik dan

benar. Begitu pula bagi sang pengajar, lebih mengenal kemampuan setiap siswanya sehingga mengetahui teknik-teknik selanjutnya yang cocok untuk siswanya.

### **C. Hipotesis**

Hipotesis merupakan pernyataan atau dugaan sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hipotesis kedudukannya begitu penting dalam suatu penelitian. Maka dari itu, peneliti mengajukan sebuah hipotesis sebagai berikut.

“Varian media dengan cara memodifikasi alat mampu meningkatkan hasil belajar teknik dasar memukul dalam permainan *softball* pada siswa kelas X SMA *Labschool* Jakarta”.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan  
*softball*

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kel. Rawamangun,  
Kec. Pulo Gadung, Jakarta Timur dan pengambilan data di SMA  
*Labschool* Jakarta.

##### **2. Waktu**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 november s.d. 11  
desember 2017.

### **C. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas**

#### **1. Perencanaan (*planning*)**

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi ajar yang berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada kurikulum permainan bola kecil (*softball*).
- b) Mempersiapkan media pengajaran sebagai sumber belajar yang telah direncanakan.
- c) Mempersiapkan alat untuk merekam data jika diperlukan.
- d) Melakukan observasi awal sesuai dengan apa yang telah direncanakan dengan kolaborator.
- e) Menentukan waktu pelaksanaan.
- f) Memberikan tindakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.
- g) Menganalisis hasil tindakan yang telah dilakukan yang merupakan refleksi dari hasil observasi dan tindakan sekaligus membuat perincian permasalahan apa saja yang ada.
- h) Menyimpulkan hasil kegiatan pada siklus pertama sehingga mengetahui dan merencanakan akan memberikan tindakan apa pada siklus selanjutnya.

## 2. Tindakan

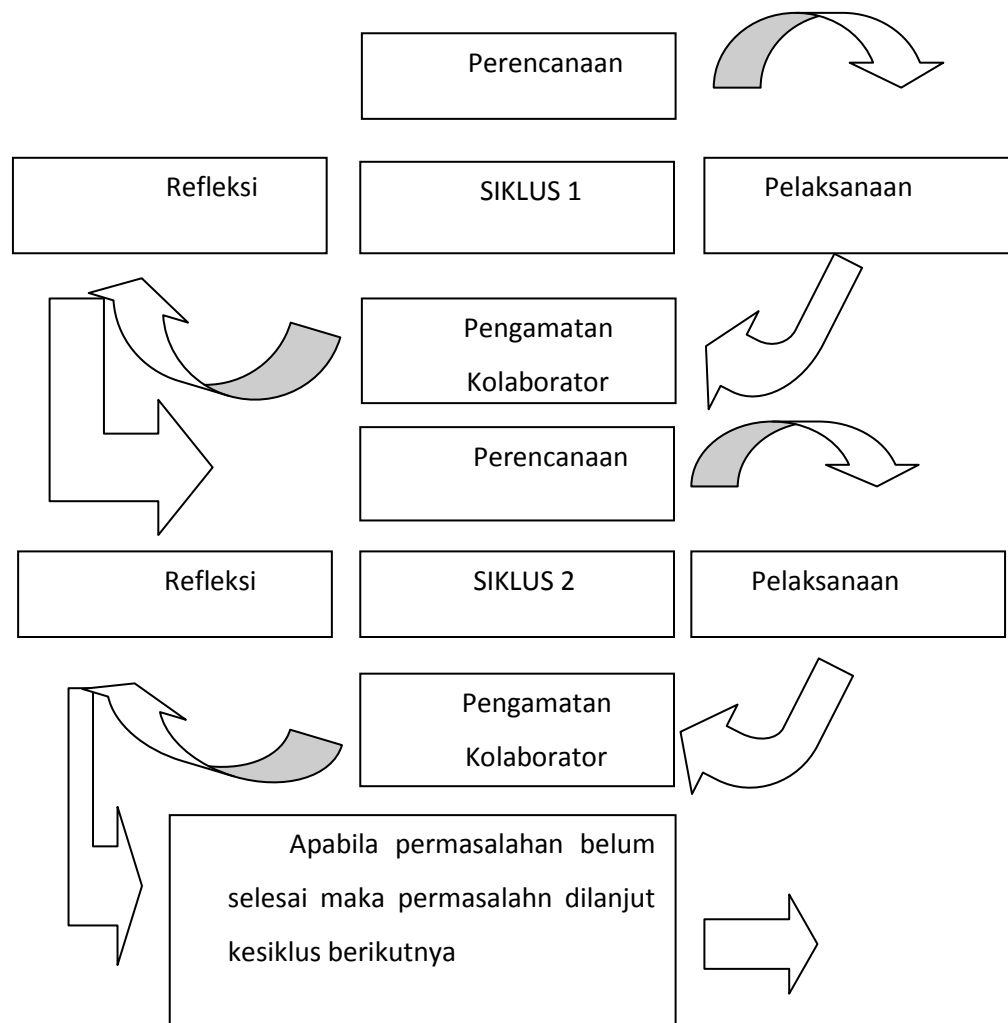
- a) Peneliti memberikan tindakan dengan menggantungkan bola sehingga siswa belajar memukul dengan teknik yang benar terlebih dahulu sebelum menuju teknik lanjutan.
- b) Peneliti dan kolaborator mengidentifikasi pembelajaran memukul dalam permainan *softball* yang akan diberikan kepada siswa.
- c) Peneliti memberi masukkan pembelajaran memukul dalam permainan *softball* kepada siswa dengan menggunakan modifikasi media pemukul *softball*.

## 3. Observasi

- a) Peneliti dan kolaborator mengamati proses kegiatan pembelajaran memukul dalam permainan *softball* melalui modifikasi media pemukul *softball*.
- b) Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan dan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

#### 4. Refleksi

Peneliti dan kolaborator mendiskusikan pelaksanaan pembelajaran memukul dalam permainan *softball* melalui modifikasi media pemukul *softball* dari hasil tindakan yang telah diberikan.



Gambar 3.1

Sumber : Buku Penelitian Tindakan Kelas

(Arikunto; 2008)



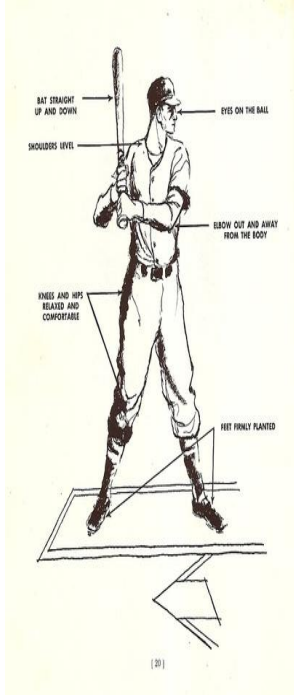

#### **D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data**


##### **1. Variabel Penelitian**

- a. Variabel bebas penelitian ini adalah modifikasi media.
- b. Variabel terikat penelitian ini yaitu teknik dasar memukul dalam permainan *softball*.

##### **2. Instrumen Penelitian**

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah proses melakukan teknik dasar memukul bola dalam permainan *softball* , yaitu setiap siswa melakukan gerakan memukul bola dengan menggunakan modifikasi media pemukul *softball* dengan bola yang menggantung dan dengan bola yang dilemparkan oleh temannya. Kemudian dinilai berdasarkan norma yang sudah dibuat oleh peneliti. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen penelitian memukul bola dalam permainan *softball*.

NO	UNSUR GERAK	URAIAN GERAK MEMUKUL	NILAI			
			1	2	3	4
1 .	Sikap Persiapan					
	a) Sikap Pandangan					
	b) Sikap Lengan					
	c) Sikap Badan					
	d) Sikap Kaki					
Jumlah skor maksimal = 16						
2 .	Gerakan Saat Memukul					
	a) Pandangan					
	b) Gerakkan Lengan					
	c) Gerakkan Badan					
	d) Gerakkan Kaki					

<b>Jumlah skor maksimal = 16</b>						
3	<p>Gerakkan Lanjutan</p> <p>a) Pandangan</p> <p>b) Gerakkan Lengan</p> <p>c) Gerakkan Badan</p> <p>d) Gerakkan Kaki</p>					
<b>Jumlah skor maksimal = 16</b>						
<b>Total = 48</b>						

**Tabel 3.1** : Instrumen uraian penilaian memukul bola dalam permainan *softball*

Penilaian terhadap teknik siswa dalam memiliki kriteria sebagai berikut :

- a) Skor 4 apabila sesuai dengan uraian sikap.
- b) Skor 3 apabila adanya sedikit kekurangan pada uraian sikap.
- c) Skor 2 apabila kurang dari kurang dari uraian sikap.
- d) Skor 1 apabila tidak sesuai uraian sikap.

Jumlah maksimal skor adalah 48

Dari nilai yang didapat untuk hasil pembelajaran memukul bola dalam permainan *softball* dihitung dengan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Nilai kriteria ketuntasan minimal = 75

NO	UNSUR GERAK	NORMA URAIAN UNSUR GERAK
<b>SIKAP PERSIAPAN</b>		
<b>1</b>	a) Sikap Pandangan	1. Tidak melihat ke arah <i>pitcher</i>
		2. Melihat kedepan selain <i>pitcher</i>
		3. Melihat <i>pitcher</i> tidak serius
		4. Melihat <i>pitcher</i> dengan focus
	b) Sikap Lengan	1. Memanggul <i>bat</i> dibahu
		2. Lengan berada di depan dada
		3. Tangan ada di samping kuping dan posisi <i>bat</i> tertidur
		4. Tangan ada di samping kuping dan posisi <i>bat</i> berdiri
	c) Sikap Badan	1. Mengarah ke <i>pitcher</i>
		2. Membungkuk tidak sejajar
		3. Tegap dan sejajar kuda-kuda
		4. Tegap      posisi      menyamping

		menghadap <i>pitcher</i>
	d) Sikap kaki	1. Berdiri tegap
		2. Dibuka lebih lebar dari bahu
		3. Beban badan tidak di tengah kaki dibuka selebar bahu
		4. Dibuka selebar bahu dan beban badan ada di tengah
Gerakan Saat Memukul		
2.	a) Pandangan	1. Melihat kebelakang
		2. Memejamkan mata
		3. Melihat kearah <i>pitcher</i>
		4. Tetap fokus melihat kearah bola
	b) Gerakkan Lengan	1. Diam tidak bergerak
		2. Menyamping
		3. Menekuk siku mengarah bola
		4. Lurus mengarah bola
	c) Gerakkan Badan	1. Menghindari bola

		2. Diam tidak bergerak
		3. Tegap
		4. Berputar 45° mengarah <i>pitcher</i> dan tegap
	d) Gerakkan Kaki	1. Menghindari bola
		2. Menekuk lutut
		3. Berdiri tegap
		4. Kaki depan melangkah ke depan kira-kira 6-12 inch, Kaki belakang berputar 45°
	<b>Gerakan Lanjutan</b>	
3	a) Pandangan	1. Melihat ke belakang
		2. Memejamkan mata
		3. Tetap melihat ke arah perkenaan awal
		4. melihat ke arah perkenaan awal lalu melihat hasil bola

	b) Gerakkan Lengan	1. Diam tidak bergerak
		2. Menghindar
		3. Berhenti saat terkena
		4. Ayunkan hingga lengan menyilang pada tubuh
	c) Gerakkan Badan	1. Menghindari bola
		2. Diam tidak bergerak
		3. Menghadap <i>pitcher</i>
		4. Berputar 45° mengarah <i>pitcher</i> , dan tegap
	d) Gerakkan Kaki	1. Menghindari bola
		2. Diam tidak bergerak
		3. Kaki kanan memutar
		4. Kaki kanan memutar hingga mengarah ke <i>pitcher</i> dan bersiap untuk menuju <i>base</i>

**Tabel 3.2** : Kisi-kisi instrumen

Sumber : Buku Olahraga Pilihan Softball (Parno,1992)



### **E. Validasi Data Penelitian**

Untuk mengecek keabsahan dalam penelitian, dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator. Penelitian ini terdiri dari 1 orang kolaborator, yaitu :  
Mulyadi, M.Pd

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN**

### **DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Proses Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas**

##### **1. Deskripsi Pra Tindakan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siswa kelas X MIPA 5 SMA Labschool Jakarta pada materi memukul dalam permainan *softball*, karena banyak permasalahan yang dihadapi siswa yang berdampak rendahnya ketuntasan hasil belajar. Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu dilakukan kegiatan observasi awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil dari kegiatan observasi awal ini adalah penyebab masih rendahnya hasil belajar memukul dalam permainan *softball* pada siswa kelas X MIPA 5 SMA Labschool Jakarta sebagai berikut

- 1) Sikap pandangan yang masih mengedip atau kurang fokus ketika memukul
- 2) Gerakkan kaki, pinggul, dan lengan tidak harmonis
- 3) Siswa masih takut ketika memukul
- 4) Pegangan pada *grip* kurang benar.

## **2. Siklus Pertama**

### **a. Perencanaan Tindakan**

Tujuan yang diharapkan : 1) siswa mampu melakukan gerakan memukul bola dalam permainan *softball* secara baik dan benar. 2) siswa mengetahui pengertian *softball* serta cara memukul *softball* yang baik dan benar, 3) siswa mampu merasakan bagaimana perkenaan bola pada *bat*.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti dan kolaborator memberikan bimbingan dan pembinaan kepada siswa agar meningkatnya kemampuan siswa mengenai memukul bola dalam permainan *softball*. Pada siklus pertama ini, peneliti memberikan tindakan dengan menggunakan media boa gantung, dengan menggunakan media pertama. Tujuannya menggunakan media pertama adalah agar siswa dapat merasakan perkenaan bola pada *bat* secara langsung. Peneliti mengadakan bimbingan dan pembinaan kemampuan teknik dasar memukul dalam permainan *softball* dengan 3 (tiga) kali pertemuan pada siklus pertama. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan pengertian mengenai teknik memukul bola dalam permainan *softball*. Pada pertemuan kedua, perbaikan teknik dengan modifikasi media pertama dengan bola yang digantung agar siswa mampu merasakan perkenaan bola pada *bat*. Pada pertemuan ketiga, peneliti

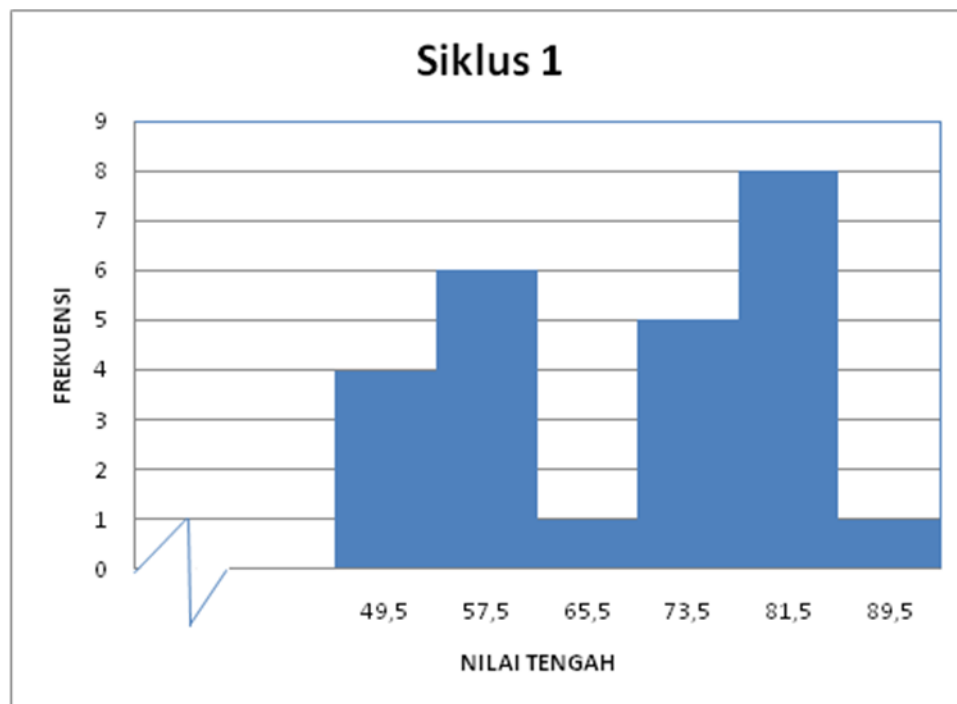
memberikan tes yang akan menjadi hasil belajar pada siklus pertama.

Berikut adalah hasil dari siklus 1.

No	Interval Kelas	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	46 – 53	49,5	4	16%
2.	54 – 61	57,5	6	32%
3.	62 – 69	65,5	1	8%
4.	70 – 77	73,5	5	12%
5.	78 – 85	81,5	8	28%
6.	86 – 93	89,5	1	4%
<b>Σ TOTAL</b>			25	100

**Tabel 4.1.** Distribusi frekuensi hasil siklus 1 kemampuan memukul bola dalam permainan *softball*

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa frekuensi terbesar pada interval 78-85 dengan prosentase sebesar 28%. Sedangkan frekuensi terkecil pada interval 86-93 dengan prosentase sebesar 4%. Jumlah siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sekolah yaitu 75, sebanyak 16 siswa (56%). Sedangkan jumlah siswa yang telah mencapai KKM yaitu sebanyak 9 siswa (44%).



**Gambar 4.1:** Histogram hasil siklus 1 memukul bola dalam permainan *softball*

### c. Hasil Observasi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti dan kolaborator memberikan hasil sebagai berikut. 1) masih ada siswa yang belum memahami memukul bola dalam permainan *softball*, 2) Peningkatan hasil belajar siswa belum tercapai secara keseluruhan, 3) siswa dapat merasakan perkenaan bola pada *bat*.

### d. Analisis dan Refleksi

Tujuan dari tindakan yang telah dilakukan seperti yang dijelaskan pada bagian pelaksanaan tindakan agar siswa yang mengikuti pembelajaran permainan kecil *softball* dengan materi memukul dalam permainan *softball*. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, peneliti dan kolaborator memberikan materi menggunakan variasi media pertama yang telah dimodifikasi sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari materi memukul bola dalam permainan *softball*.

Dari hasil diskusi dengan kolaborator, maka penelitian ini dapat dilanjutkan pada siklus kedua dengan memperhatikan beberapa hal seperti memperbaiki beberapa gerakan saat memukul, pegangan pada *grip* yang benar, gerakan ketika memukul bola, dan gerakan lanjutan (*follows through*). Hasil penilaian dari siklus pertama adalah

9 siswa (36%) yang mencapai KKM. Konsep pembelajaran memukul bola pada permainan *softball* pada siklus kedua yaitu dengan cara bola dilemparkan temannya dan dipukul dengan oleh temannya menggunakan varian media modifikasi yang kedua. Tujuannya menggunakan media yang kedua ini adalah agar siswa belajar bagaimana memegang *grip* pada media pemukul sehingga memudahkan mereka untuk memahami memukul bola dalam permainan *softball*. Lalu pada pertemuan selanjutnya, siswa akan menggunakan varian modifikasi media yang ketiga yaitu dengan media yang menyerupai media (*bat*) sebenarnya.

### **3. SIKLUS II**

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Tujuan yang diharapkan: 1) siswa mampu memahami cara memukul bola dalam permainan *softball*, 2) Peningkatan hasil belajar secara keseluruhan, 3) perbaikan pada pegangan (*grip*), 4) pengenalan dengan media yang menyerupai media sebenarnya.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti dan kolaborator memberikan pembelajaran permainan bola kecil dengan materi memukul bola dalam permainan *softball* pada siklus kedua ini, peneliti memberikan tiga (3) kali pertemuan. Dalam pertemuan pertama, peneliti memberikan tindakan berupa siswa yang akan memukul dilemparkan bola oleh temannya senyaman mungkin dengan pemukul. Pemukul yang digunakan yaitu dengan media yang kedua. Tujuan dengan menggunakan media kedua ini yaitu untuk memperkenalkan pegangan (*grip*) yang dengan media yang menyerupai *bat* sebenarnya. Dalam pertemuan kedua, tindakan tetap diberikan sama seperti dengan pertemuan pertama, namun pada pertemuan kedua ini menggunakan media yang ketiga. Tujuannya ialah agar siswa terbiasa dengan berat *bat* yang sebenarnya sehingga tidak terkejut ketika menggunakan *bat* yang sebenarnya. Pada pertemuan ketiga, diberikan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus kedua.

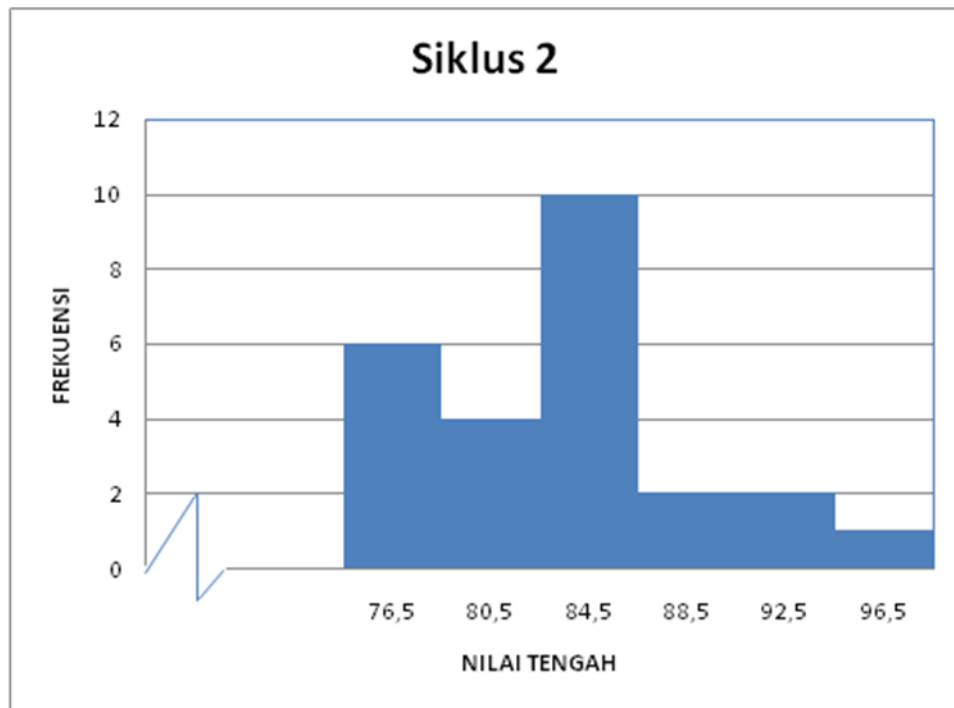
Kondisi siswa saat melakukan penilaian pada siklus kedua adalah seluruh siswa atau 25 siswa (100%) mampu memahami memukul bola dalam permainan *softball* dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 75 dengan nilai rata-rata 86%.



No	Interval Kelas	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	75 – 78	76,5	6	24%
2.	79 – 82	80,5	4	16%
3.	83 – 86	84,5	10	40%
4.	87 – 90	88,5	2	8%
5.	91 – 94	92,5	2	8%
6.	95 – 98	96,5	1	4%
<b><math>\Sigma</math>TOTAL</b>			25	100%

**Tabel 4.2.** Distribusi frekuensi hasil siklus 2 kemampuan memukul bola dalam permainan *softball*

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa frekuensi terbesar pada interval 83-86 dengan prosentase sebesar 40%. Sedangkan frekuensi terkecil pada interval 95-98 dengan prosentase sebesar 4%. Jumlah siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sekolah yaitu 75, sebanyak 0 siswa (0%). Sedangkan jumlah siswa yang telah mencapai KKM yaitu sebanyak 25 siswa (100%).



**Gambar 4.2** : Histogram Siklus 2 memukul bola dalam permianan *softball*.

NO	KATEGORI	NILAI KELULUSAN	SIKLUS 1		SIKLUS 2	
			F	%	F	%
1	Lulus	> 75	14	56%	25	100%
2	Tidak Lulus	< 75	11	44%	0	0%
<b>Σ TOTAL</b>			25	100%	25	100%

**Table 4.3** : Hasil belajar tiap siklus yang dilaksanakan pada saat penelitian

Dilihat dari tabel di atas, bahwa dari awal hingga tiap siklusnya terjadi peningkatan penilaian dari sebelumnya sehingga penelitian ini dianggap berhasil.

#### **c. Hasil Observasi**

Hasil observasi yang diperoleh selama berlangsungnya tindakan kedua adalah sebagai berikut. 1) seluruh siswa telah memahami memukul bola dalam permainan *softball*, 2) telah meningkatnya hasil belajar memukul dalam permainan *softball* secara keseluruhan, 3) Siswa telah mengenal bagaimana memegang *grip* pada media yang menyerupai *bat* sebenarnya, 4) siswa sudah terbiasa dengan berat *bat* sebenarnya.

#### **d. Analisis dan Refleksi**

Tujuan pembelajaran pada tahap kedua ini adalah siswa diharapkan mampu memahami memukul bola dalam permainan *softball* dengan tindakan yang telah diberikan dari awal. Dengan memberikan media pertama dengan tindakan bola gantung pada siklus pertama sehingga memudahkan para siswa untuk mempelajari memukul bola dalam permainan *softball* dan diaplikasikan pada siklus kedua dengan cara dilemparkan bola oleh teman dan memukul dengan media kedua dan media ketiga.

Kondisi siswa pada saat melakukan pembelajaran permainan bola kecil dengan materi memukul bola dalam permainan *softball* pada siklus kedua sebanyak 25 siswa (100%) berdasarkan nilai KKM telah mampu memahami teknik dasar memukul bola dalam permainan *softball* dengan baik dan benar, sehingga tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

#### **4. Pengamatan Kolaborator**

Kemajuan siswa yang mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani pada permainan bola kecil dengan materi memukul bola dalam permainan *softball*, peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian. Bagaimana varian modifikasi media pemukul *softball* mampu meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan *softball*.

Hasil belajar pada siklus kedua menunjukkan bahwa siswa sudah memahami memukul bola dalam permainan *softball*. Perlu diketahui, bahwa standard kriteria ketuntasan minimal yang dimiliki SMA Labschool Jakarta yaitu sebesar 75. Jadi apabila menurut data yang ada, maka untuk kemampuan dengan materi memukul bola dalam permainan *softball* adalah 100% siswa telah mampu memenuhi standar KKM dan mengalami peningkatan setiap pertemuannya.

Menurut peneliti dan kolaborator, penelitian berhenti sampai siklus kedua dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena permasalahannya sudah terjawab melalui penelitian ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, akhirnya penulis dapat memberikan kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan ini disusun berdasarkan analisa terhadap hasil pembelajaran teknik dasar memukul bola dalam permainan *softball* yang dilakukan di SMA Labschool Jakarta kelas X MIPA 5 yang bertempat di Rawamangun, Jakarta Timur. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Dengan varian modifikasi media pemukul dalam permainan *softball* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, penulis mencoba menyampaikan beberapa saran yang ditujukan untuk membangun kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani menjadi lebih baik. Beberapa saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Media atau sarana merupakan suatu komponen terpenting dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Maka dari itu, pentingnya ketersediaan sarana beserta prasarana Pendidikan Jasmani untuk siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk belajar. Jika media yang disediakan sekolah kurang memadai, guru harus mencari cara agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani mampu tercapai, dengan memodifikasi media pembelajaran atau dengan yang lainnya.
2. Guru harus memberikan penjelasan dengan baik dan benar kepada siswa terhadap langkah pembelajaran dengan menggunakan media yang dimodifikasi kepada siswa, sehingga siswa pun akan mengerti dan guru akan mendapatkan timbale balik dari pembelajaran tersebut.
3. Varian Media modifikasi pemukul bola dalam permainan *softball* ini merupakan suatu alternatif dalam pembelajaran permainan bola kecil *softball* khususnya dalam memukul bola dalam

permainan *softball*. Penggunaan modifikasi media pemukul ini dapat memotivasi siswa untuk mau bergerak dan mau mempelajari materi yang akan diberikan sehingga memudahkan siswa untuk menguasai materi yang akan disampaikan.

4. Bagi rekan mahasiswa yang akan melakukan penelitian modifikasi media pemukul bola dalam permainan *softball*, penulis menganjurkan untuk mencoba faktor-faktor lainnya yang berdampak positif bagi pembelajaran pendidikan jasmani.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Permadi, *Jurnal Pedagogik, Keolahragaan Permainan Softball*
- Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (Surabaya: Aksara Baru 1986)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- Dell Bethel, *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*
- Evelin Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia 2010)
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997,)
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003)
- Soeharsono dan Johannes Hartoto, *SOFTBALL* (Jakarta : PT Sastra Hudaya, 1990)
- Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta; PT Bumi Aksara, 2008), h.4
- Supandi, *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, (Depdikbud; 1992),
- Waham Soetahir dan Agus Susworo Dwi Marhaendro, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Modifikasi Permainan Softball di Sekolah Dasar*
- Widodo, *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Universitas Ahmad Dahlan, 2013)
- Winarno, *Pengantar Interaksi Mengajar – Belajar Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran*, (Bandung; Tarsito, 1994)
- W.S. Winkel S.J, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2009)
- Yudrik Jahja, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan*, (Universitas Negeri Jakarta)
- <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html?m=1>

[https://kbbi-web-id.cdn.ampproject.org/v/s/kbbi.web.id/varian.html?amp\\_js\\_v=0.1&usqp=mq331AQECAEYAQ%3D%3D](https://kbbi-web-id.cdn.ampproject.org/v/s/kbbi.web.id/varian.html?amp_js_v=0.1&usqp=mq331AQECAEYAQ%3D%3D)

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Model Tindakan

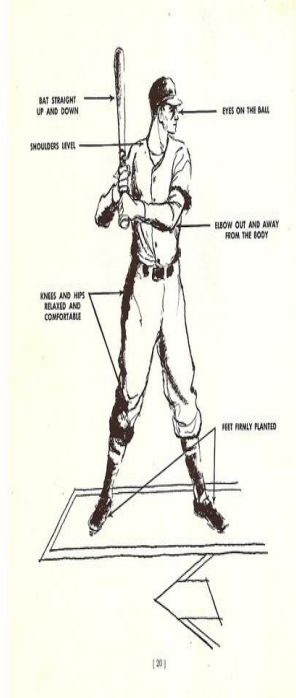

Murid sebagai model penelitian



Modifikasi Bola *Softball* menggunakan bola tenis.



## Lampiran 2 : Instrumen Pengumpulan Data

NO	UNSUR GERAK	URAIAN GERAK MEMUKUL	NILAI			
			1	2	3	4
1.	Sikap Persiapan  a) Sikap Pandangan b) Sikap Lengan c) Sikap Badan d) Sikap Kaki					
Jumlah skor maksimal = 16						
2.	Gerakan Saat Memukul  a) Pandangan b) Gerakkan Lengan c) Gerakkan Badan					



NO	UNSUR GERAK	NORMA URAIAN UNSUR GERAK
<b>SIKAP PERSIAPAN</b>		
<b>1</b>	a) Sikap Pandangan	1. Tidak melihat kearah <i>pitcher</i>
		2. Melihat kedepan selain <i>pitcher</i>
		3. Melihat <i>pitcher</i> tidak serius
		4. Melihat <i>pitcher</i> dengan focus
	b) Sikap Lengan	1. Memanggul <i>bat</i> dibahu
		2. Lengan berada di depan dada
		3. Tangan ada di samping kuping dan posisi <i>bat</i> tertidur
		4. Tangan ada di samping kuping dan posisi <i>bat</i> berdiri
	c) Sikap Badan	1. Mengarah ke <i>pitcher</i>
		2. Membungkuk tidak sejajar
		3. Tegap dan sejajar kuda-kuda
		4. Tegap      posisi      menyamping

		menghadap <i>pitcher</i>
	d) Sikap kaki	1. Berdiri tegap
		2. Dibuka lebih lebar dari bahu
		3. Beban badan tidak di tengah kaki dibuka selebar bahu
		4. Dibuka selebar bahu dan beban badan ada di tengah
Gerakan Saat Memukul		
2.	a) Pandangan	1. Melihat kebelakang
		2. Memejamkan mata
		3. Melihat kearah <i>pitcher</i>
		4. Tetap fokus melihat kearah bola
	b) Gerakkan Lengan	1. Diam tidak bergerak
		2. Menyamping
		3. Menekuk siku mengarah bola
		4. Lurus mengarah bola
	c) Gerakkan Badan	1. Menghindari bola

		2. Diam tidak bergerak
		3. Tegap
		4. Berputar 45° mengarah <i>pitcher</i> dan tegap
	d) Gerakkan Kaki	1. Menghindari bola
		2. Menekuk lutut
		3. Berdiri tegap
		4. Kaki depan melangkah ke depan kira-kira 6-12 inch, Kaki belakang berputar 45°
	<b>Gerakan Lanjutan</b>	
3	a) Pandangan	1. Melihat ke belakang
		2. Memejamkan mata
		3. Tetap melihat ke arah perkenaan awal
		4. melihat ke arah perkenaan awal lalu melihat hasil bola



	b) Gerakkan Lengan	1. Diam tidak bergerak
		2. Menghindar
		3. Berhenti saat terkena
		4. Ayunkan hingga lengan menyilang pada tubuh
	c) Gerakkan Badan	1. Menghindari bola
		2. Diam tidak bergerak
		3. Menghadap <i>pitcher</i>
		4. Berputar 45° mengarah <i>pitcher</i> , dan tegap
	d) Gerakkan Kaki	1. Menghindari bola
		2. Diam tidak bergerak
		3. Kaki kanan memutar
		4. Kaki kanan memutar hingga mengarah ke <i>pitcher</i> dan bersiap untuk menuju <i>base</i>

### Lampiran 3 : Catatan Lapangan Kolaborator

Kemajuan siswa yang mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani pada permainan bola kecil dengan materi teknik dasar memukul bola dalam permainan *softball*, peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian. Bagaimana modifikasi media pemukul *softball* mampu meningkatkan kemampuan dan hasil belajar.

Hasil ujian tes akhir menunjukkan bahwa siswa sudah memahami teknik dasar memukul bola dalam permainan *softball* dengan baik dan benar, juga memberikan pengetahuan mengenai apa itu yang dinamakan *softball* dan bagaimana cara memukul bola dalam permainan *softball*, menumbuhkannya jiwa sosial dengan saling membantu satu sama lain memberi tahu teknik memukul bola dalam permainan *softball* dengan baik dan benar. Perlu diketahui, bahwa standard kriteria ketuntasan minimal yang dimiliki SMA Labschool Jakarta yaitu sebesar 75. Jadi apabila menurut data yang ada, maka untuk kemampuan dengan materi memukul bola dalam permainan *softball* adalah 100% siswa telah mampu memenuhi standar KKM dan mengalami peningkatan setiap pertemuannya.

Menurut peneliti dan kolaborator penelitian berhenti sampai siklus kedua dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena permasalahannya sudah terjawab melalui penelitian ini.

#### Lampiran 4 : Hasil Validasi Data

#### Data perkembangan distribusi frekuensi relative

Banyak interval kelas :  $k = 1 + 3,3 \log 25$

$$= 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,39$$

$$= 1 + 4,587$$

$$= 5,587 = 6$$

#### Data Siklus 1

Nilai Maksimum : 92

Nilai Minimum : 46

Rentang :  $92 - 46 = 46$

Panjang Interval  $= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Interval Kelas}}$

$$= \frac{46}{6}$$

$$= 7,67 = 8$$

**Data Siklus 2**

Nilai Maksimum : 96

Nilai Minimal : 75

Rentang :  $96 - 75 = 21$

Panjang Interval  $= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Interval Kelas}}$   
 $= \frac{21}{6}$   
 $= 3,5 = 4$

Lampiran 5 : Hasil Tindakan

Data Hasil Pembelajaran Siklus 1 memukul dalam permainan *softball*

NO	NAMA	SKOR	NILAI	KET
1.	A.S.A	24	50	Belum Tercapai
2.	A.A.R	22	46	Belum Tercapai
3.	A.M.S	26	54	Belum Tercapai
4.	D.N.P	29	60	Belum Tercapai
5.	F.F.K	25	52	Belum Tercapai
6.	F.Z.Z	44	92	Tercapai
7.	F.S. J	37	77	Tercapai
8.	G.A.A	38	79	Tercapai
9.	J.A.M	41	85	Tercapai
10.	K.L	26	54	Belum Tercapai
11.	L.C.M	36	75	Tercapai
12.	M. A.N.Z	41	85	Tercapai
13.	M.A.K	39	81	Tercapai
14.	M.F.T	38	79	Tercapai
15.	M.R.P	38	79	Tercapai
16.	N.N.H	26	54	Belum Tercapai

17.	N.L.U.A	24	50	Belum Tercapai
18.	R.J.G	39	81	Tercapai
19.	R.A.S	28	58	Belum Tercapai
20.	R.P.P	39	81	Tercapai
21.	R.E.N	36	72	Belum Tercapai
22.	S.A.R	32	67	Belum Tercapai
23.	S.N	36	75	Tercapai
24.	S.S	27	56	Belum Tercapai
25.	T.A.P	36	75	Tercapai

Data hasil Pembelajaran Siklus 2 Memukul dalam permainan *softball*

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>SKOR</b>	<b>NILAI</b>	<b>KET</b>
1.	A.S.A	37	77	Tercapai
2.	A.A.R	37	77	Tercapai
3.	A.M.S	39	81	Tercapai
4.	D.N.P	36	75	Tercapai
5.	F.F.K	40	83	Tercapai
6.	F.Z.Z	46	96	Tercapai
7.	F.S. J	40	83	Tercapai
8.	G.A.A	40	83	Tercapai
9.	J.A.M	44	92	Tercapai
10.	K.L	38	79	Tercapai
11.	L.C.M	41	85	Tercapai
12.	M. A.N.Z	44	92	Tercapai
13.	M.A.K	43	90	Tercapai
14.	M.F.T	41	85	Tercapai
15.	M.R.P	40	83	Tercapai
16.	N.N.H	40	83	Tercapai
17.	N.L.U.A	36	75	Tercapai
18.	R.J.G	42	87	Tercapai
19.	R.A.S	36	75	Tercapai
20.	R.P.P	41	85	Tercapai
21.	R.E.N	40	83	Tercapai

22.	S.A.R	38	79	Tercapai
23.	S.N	38	79	Tercapai
24.	S.S	40	83	Tercapai
25.	T.A.P	37	77	Tercapai



## Lampiran 6 : Dokumentasi

### Perkenalan Media Modifikasi



### Briefing



Pembelajaran memukul bola dalam permainan *softball*



Pembelajaran memukul bola dalam permainan *softball*





## Pemberian Penilaian





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi

Nama : HadiKurniawan

Tempat, Tanggal Kelahiran : Karawang, 15 Januari 1995

Jenis Kelamin : Laki-laki

Warga Negara : Indonesia

Agama : Islam

Alamat Rumah : PerumGempolPermai No.35 RT.01 RW.01 Kel.  
Tanjungpura, Kec. Karawang Barat, Kab. Karawang

Nomor Telepon : 089606585818

Email : [kurniawanhadi15@gmail.com](mailto:kurniawanhadi15@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

#### Jenjang Pendidikan

Periode			Sekolah / Institusi / Universitas
2002	-	2007	SDN KarawangKulon II
2007	-	2010	SMPN 1 Karawang Barat
2010	-	2013	SMAN 3 Karawang
2013	-	2018	Universitas Negeri Jakarta